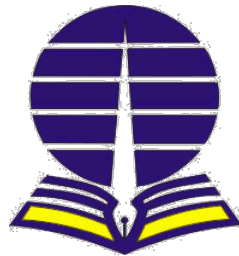


**LAPORAN PENELITIAN  
PENELITIAN UNGGULAN PERGURUAN TINGGI**



**PROTOTIPE PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS  
*CONNECTIVISM THEORY* PADA PENDIDIKAN JARAK JAUH**

**Dr. Tri Darmayanti, M.A  
Dra. Ida Royandiah, M. Si  
Muhammad Firman Karim, S.Sos, M.Si  
Dr. Mohamad Yunus, M.A**

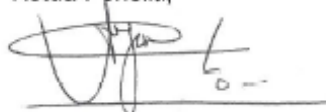
**UNIVERSITAS TERBUKA  
2013**

**HALAMAN PENGESAHAN  
PENELITIAN UNGGULAN PERGURUAN TINGGI**

<b>Judul Penelitian</b>	: Prototipe Pembelajaran Online Berbasis <i>Connectivism Theory</i> pada Pendidikan Tinggi Jarak Jauh
<b>Ketua Peneliti</b>	
a. Nama Lengkap & Gelar	: Dr. Tri Darmayanti, M.A
b. NIDN	: 0010046011
c. Jabatan Fungsional	: Lektor Kepala
d. Program Studi	: Ilmu Perpustakaan
e. No. HP	: 0811971351
f. Alamat Surel (e-mail)	: yanti@ut.ac.id
<b>Anggota Peneliti (1)</b>	
a. Nama Lengkap & Gelar	: Dra. Ida Royandiah., M.Si.
b. NIDN	: 0006016011
c. Perguruan Tinggi	: Universitas Terbuka
<b>Anggota Peneliti (2)</b>	
a. Nama Lengkap & Gelar	: Muhammad Firman Karim, S.Sos, M.Si
b. NIDN	: 0006027104
c. Perguruan Tinggi	: Universitas Terbuka
<b>Anggota Peneliti (3)</b>	
a. Nama Lengkap & Gelar	: Dr. Mohamad Yunus, M.A
b. NIDN	: 0010116512
c. Perguruan Tinggi	: Universitas Terbuka Lektor Kepala IV/c
<b>Lama Penelitian Keseluruhan</b>	: 2 tahun
<b>Penelitian tahun ke</b>	: 1 (satu)
<b>Biaya Penelitian Keseluruhan</b>	: Rp 100.000.000,-
<b>Biaya Tahun Berjalan</b>	: Diusulkan ke DIKTI Rp 45.000.000,- : Dana Internal PT Rp - : Dana Institusi Lain Rp -

Tangerang, 15 Desember 2013

Ketua Peneliti,



Dr. Tri Darmayanti, M. A.  
NIP 19600410 198903 2001

Menyetujui,  
Ketua LPPM



Dra. Dewi Artati Padmo Putri, M.A., Ph.D.  
NIP 19610724 198710 2 001



Daryono, S.H., M.A., Ph.D  
NIP 19640722 198903 1 019



## IDENTITAS PENELITIAN

1. Judul Penelitian : Prototipe Pembelajaran Online berbasis *Connectivism Theory* pada Pendidikan Jarak Jauh
2. Ketua Peneliti
  - a. Nama Lengkap & Gelar : Dr. Tri Darmayanti, M.A
  - b. Bidang keahlian : Psikologi Pendidikan Jarak Jauh
  - c. Jabatan Struktural : -
  - d. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
  - e. Unit kerja : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik – Universitas Terbuka
  - f..Alamat Surat : FISIP UT, Jl. Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang, Tangerang Selatan, 15418
  - g. Telpon/faks : 0811971351/0217434391
  - h..Email : yanti@ut.ac.id
3. Anggota Peneliti :

No	Nama & Gelar Akademik	Bidang Keahlian	Instansi	Alokasi waktu
1.	Dra. Ida Royandiah, M. Si.	Ilmu Komunikasi	Universitas Terbuka	2 jam/ minggu
2.	Muhammad Firman Karim, S.Sos, M.Si	Ilmu Administrasi Niaga	Universitas Terbuka	2 jam/ minggu
3.	Dr. Mohamad Yunus, M.A	Pendidikan Bahasa Indonesia	Universitas Terbuka	2 jam/ minggu

4. Obyek penelitian : Prototipe pembelajaran online
5. Masa pelaksanaan penelitian :
  - Mulai : Maret 2013
  - Berakhir : Nopember 2013
6. Anggaran yang diterima :
  - Tahun pertama: Rp. 45.000.000,-
  - Anggaran keseluruhan:Rp. 100.000.000,-
7. Lokasi Penelitian :
  - Tahun pertama: Jabodetabek
  - Tahun kedua: Indonesia secara online
8. Hasil yang ditargetkan : Prototipe pembelajaran online
9. Institusi lain yang terlibat : -

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
ABSTRAK .....	iv
BAB 1. PENDAHULUAN .....	1
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA .....	4
BAB 3. METODE PENELITIAN .....	12
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....	14
DAFTAR PUSTAKA .....	18
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

# **PROTOTYPE PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS *CONNECTIVISM THEORY* PADA PENDIDIKAN JARAK JAUH**

## **Abstrak**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di dunia saat ini begitu pesat. Perkembangan TIK di dunia mempengaruhi perkembangan pendidikan jarak jauh. Pendidikan jarak jauh di dunia pada masa ini telah memasuki generasi ke tiga seperti yang dikemukakan oleh Siemens (dalam Anderson & Dron, 2011). Generasi ketiga dari pendidikan jarak jauh menurut Siemens (2005) adalah generasi yang berbasis *connectivism*. Hal ini berarti pendidikan jarak jauh di dunia memasuki bentuk pembelajaran yang berbasis *connectivism*.

Universitas Terbuka (UT) sebagai institusi pendidikan jarak jauh di Indonesia menjadi bagian dari pendidikan jarak jauh di dunia yang juga memasuki generasi ke tiga. Budaya Indonesia perlu menjadi pertimbangan bagi UT dalam berbagai kebijakan untuk mahasiswanya. Penelitian ini bertujuan mengembangkan prototipe pembelajaran online pada pendidikan jarak jauh berbasis *connectivism* dan disesuaikan dengan budaya Indonesia.

Secara detail, penelitian ini bertujuan untuk: (1) Melakukan analisis kemungkinan pembelajaran online berbasis *connectivism* dapat dikembangkan pada pendidikan jarak jauh dan disesuaikan dengan budaya Indonesia pada tahun pertama; (2) Mengembangkan prototipe pembelajaran online berbasis *connectivism* dan budaya Indonesia yang memungkinkan mahasiswa pendidikan jarak jauh di Indonesia dapat mengikuti pembelajaran online yang dikembangkan pada tahun pertama; (3) Melakukan melakukan uji coba terbatas, penyempurnaan dan evaluasi secara empirik validitas substansi dan efektivitas pemanfaatan prototipe pembelajaran online berbasis *connectivism* pada tahun kedua.

Prototipe media atau produk yang dihasilkan pada penelitian ini diharapkan akan dapat digunakan oleh pendidikan jarak jauh di Indonesia dan berbagai instansi pendidikan tinggi yang membutuhkan model pembelajaran online yang dikembangkan pada penelitian ini.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di dunia saat ini begitu pesat. Perkembangan TIK di dunia mempengaruhi perkembangan pendidikan jarak jauh. Pendidikan jarak jauh di dunia pada masa ini telah memasuki generasi ke tiga seperti yang dikemukakan oleh Siemens (Anderson & Dron, 2011). Generasi ketiga dari pendidikan jarak jauh menurut Siemens (2005) adalah generasi yang berbasis *connectivism*. Hal ini berarti pendidikan jarak jauh di dunia memasuki bentuk pembelajaran yang berbasis *connectivism*.

Menurut Anderson dan Dron (2011), generasi pertama dari pendidikan jarak jauh adalah melalui korespondensi atau korespondensi melalui pos/surat. Generasi kedua adalah melalui media massa seperti televisi, radio, dan produksi film. Dan generasi ketiga adalah melalui teknologi interaktif seperti audio, teks, video, web dan konferensi melalui jaringan (*immersive conferencing*). Jaringan yang dikembangkan melalui TIK memungkinkan pembelajaran dapat diakses dimana saja, oleh siapa saja, dan kapan saja pada berbagai situasi tanpa keterampilan khusus.

Universitas Terbuka (UT) sebagai institusi pendidikan jarak jauh di Indonesia menjadi bagian dari pendidikan jarak jauh di dunia yang juga memasuki generasi ke tiga. Pembelajaran jarak jauh di UT tidak hanya berbasis korespondensi (generasi pertama) dan bahan ajar cetak/non cetak (generasi kedua), tetapi juga berbasis koneksi melalui jaringan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini ditunjukkan dengan bentuk pembelajaran di UT yang tidak hanya menyediakan materi belajar dalam bentuk tercetak tetapi juga dalam bentuk file yang terkoneksi di jaringan Internet. UT juga memberi berbagai bantuan belajar bagi mahasiswa antara lain bantuan belajar berbasis TIK yaitu tutorial melalui online atau yang dikenal dengan nama "tutorial online" atau "tuton".

Di sisi lain, budaya Indonesia yang berbeda dengan budaya dimana konsep *connectivism* dikembangkan perlu menjadi pertimbangan. Penelitian yang dilakukan oleh Darmayanti (2012) menunjukkan bahwa bantuan belajar yang berbentuk bahan ajar non cetak (DVD) perlu dikemas sesuai dengan budaya Indonesia. Kemasan bahan ajar non cetak yang sesuai dengan budaya Indonesia ternyata dapat diterima mahasiswa berusia muda yang membutuhkan kesempatan berkumpul sesama mahasiswa.

Berdasarkan kondisi di atas, maka permasalahan yang muncul adalah apakah pembelajaran online pada pendidikan jarak jauh dapat dikembangkan berbasis *connectivism* dan disesuaikan dengan budaya Indonesia? Pertanyaan berikutnya yang muncul adalah pembelajaran berbasis *connectivism* seperti apa yang dapat dikembangkan? Apakah prototipe pembelajaran online yang dikembangkan berbasis *connectivism* memungkinkan mahasiswa pendidikan jarak jauh di Indonesia dapat mengikuti pembelajaran online tersebut?

## **B. Tujuan Khusus**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan prototipe pembelajaran online pada pendidikan jarak jauh berbasis *connectivism* dan disesuaikan dengan budaya Indonesia.

Secara detil, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Melakukan analisis kemungkinan pembelajaran online berbasis *connectivism* dapat dikembangkan pada pendidikan jarak jauh dan disesuaikan dengan budaya Indonesia pada tahun pertama.
2. Mengembangkan prototipe pembelajaran online berbasis *connectivism* dan budaya Indonesia yang memungkinkan mahasiswa pendidikan jarak jauh di Indonesia dapat mengikuti pembelajaran online yang dikembangkan pada tahun pertama.
3. Melakukan melakukan uji coba terbatas dan evaluasi secara empirik validitas substansi dan efektivitas pemanfaatan prototipe pembelajaran online berbasis *connectivism* pada tahun kedua.

## **C. Urgensi Penelitian**

Pendidikan jarak jauh di Indonesia didirikan karena keterbatasan daya tampung institusi pendidikan tinggi dibandingkan dengan jumlah penduduk Indonesia yang besar. Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong pendidikan jarak jauh di dunia memasuki generasi ketiga pendidikan jarak jauh yang berbasis *connectivism*. Dengan perkembangan tersebut, pendidikan jarak jauh di Indonesia perlu mengembangkan pembelajaran online dengan memanfaatkan TIK dalam memasuki generasi ketiga. Pengembangan pembelajaran online perlu mempertimbangkan pula budaya Indonesia.

Penelitian ini perlu dilakukan karena melalui penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan prototipe pembelajaran online yang sesuai dengan budaya Indonesia. Dengan

demikian, daya jangkau peningkatan kapasitas sumber daya manusia di Indonesia menjadi semakin besar.

Prototipe pembelajaran online yang dihasilkan pada penelitian ini diharapkan akan dapat menjadi:

- Prototipe pembelajaran online yang dapat digunakan oleh pendidikan jarak jauh di Indonesia.
- Prototipe pembelajaran online yang dapat digunakan juga untuk berbagai perguruan tinggi tatap muka di Indonesia.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Pada studi pustaka ini akan dibahas mengenai pendidikan jarak jauh, teori *connectivism*, dan *connectivism* pada pendidikan jarak jauh.

#### **A. Pendidikan Jarak Jauh**

Pendidikan jarak jauh di Indonesia adalah merupakan pendidikan yang diselenggarakan pemerintah untuk mengatasi keterbatasan institusi pendidikan tatap muka dibandingkan dengan jumlah pendudukan Indonesia yang sangat besar. Perbedaan pendidikan jarak jauh dengan pendidikan tatap muka adalah adanya keterpisahan secara fisik antara pengajar dan pebelajar. Pengajar dan pebelajar tidak berada pada ruang kelas secara fisik seperti pada pendidikan tatap muka.

Menurut Moore dan Kearsley (2012) dalam bukunya yang berjudul “*Distance education: A systems view of online learning*”, pendidikan jarak jauh adalah pengajaran dan proses belajar yang direncanakan dimana pengajaran terjadi pada tempat yang berbeda dengan proses belajar, membutuhkan komunikasi melalui teknologi sebagaimana organisasi institusi khusus. Atau seperti yang tertulis berikut ini.

*Distance education is a teaching and planned learning in which teaching normally occurs in a different place from learning, requiring communication through technologies as well as special institutional organizational.* (h. 2)

Definisi pendidikan jarak jauh dari Moore dan Kearsley (2012) menunjukkan bahwa peran teknologi pada pendidikan jarak jauh merupakan hal yang penting untuk menjembatani komunikasi antara mereka yang terlibat pada pendidikan jarak jauh.

Hasil penelitian Darmayanti (2012) menunjukkan bahwa media pembelajaran pada mahasiswa pendidikan jarak jauh perlu dikembangkan sesuai dengan budaya Indonesia. Pendidikan Jarak Jauh penyelenggaraannya berbeda dengan pendidikan secara konvensional atau tatap muka. Dalam pembelajaran jarak jauh memiliki karakteristik yakni keterpisahan fisik antara pengajar dan pebelajar atau peserta didik yang pada umumnya mengurangi interaksi langsung, peserta didik harus aktif dalam aktivitas belajar baik secara individu maupun kelompok belajar, dan terdapat beberapa macam media dalam penyampaian materi antara pengajar dengan pebelajar atau peserta didik.

Menurut Simonson dan kawan-kawan (2012: h. 9), ada dua definisi yang dapat digunakan untuk menjelaskan pengertian *distance education*, yaitu pertama, *distance* mempunyai pengertian majemuk (*multiple meaning*), dapat juga *distance* diartikan sebagai jarak secara geografis (*geographical distance*), tenggang waktu (*time distance*), dan kemungkinan juga kesenjangan intelektual (*intellectual distance*). Kedua, masalah *distance education* telah diterapkan pada beberapa variasi program yang pelayanan kepada peserta didik melalui berbagai media yang penerapannya cukup luas. Beberapa dari peserta didik menggunakan materi yang dicetak dan sebagian lain menggunakan telekomunikasi (*telecommunications*), dan banyak pula yang menggunakan kombinasi dari keduanya. Jadi, tantangan perubahan teknologi pendidikan tradisional yang pesat mempertegas pentingnya *distance education*.

Menurut pendapat Moore dan Kearsley (2012):

*A key idea in distance education is the principle of comparative advantage. This means that each school, university, or training group should decide what subjects it has an advantage in, compared to competing organizations; it should then specialize in providing instruction in that subject. The future educational system will have no geographic boundary, but each organization will be more focused and specialized in the range of subjects it offers. This will also mean that all educational providers will need to rethink their marketing strategies. (h. 21)*

Menurut Moore dan Kearsley, ide utama di pendidikan jarak jauh adalah prinsip keunggulan komparatif. Ini berarti bahwa setiap sekolah, perguruan tinggi, atau kelompok pelatihan harus memutuskan program apa saja yang memiliki keuntungan, dibandingkan dengan bersaing antar institusi; kemudian harus dikembangkan untuk program yang sama. Sistem pendidikan masa depan tidak akan memiliki batas geografis, tetapi setiap institusi akan memiliki spesialisasi program yang ditawarkan. Berarti, penyedia layanan pendidikan akan perlu memikirkan kembali strategi pemasarannya.

## **B. Connectivism**

Anderson dan Dron (2011) mengemukakan bahwa pendidikan jarak jauh telah berevolusi melalui berbagai macam teknologi dan memasuki tiga generasi. Generasi ketiga dari pendidikan jarak jauh menurut Siemens (2005) adalah generasi yang berbasis *connectivism*.

Menurut Anderson dan Dron (2011), generasi pertama dari DE adalah melalui korespondensi atau korespondensi melalui pos/surat. Generasi kedua adalah melalui media

massa seperti televisi, radio, dan produksi film. Dan generasi ketiga adalah melalui teknologi interaktif seperti audio, teks, video, web dan konferensi melalui jaringan (*immersive conferencing*).

Paradigm *connectivism* dikembangkan pada abad informasi dari era jaringan (Castells dalam Anderson & Dron, 2011) dan mengasumsikan adanya akses *ubiquitous* ke teknologi berbasis jaringan (*networked technologies*). *Connectivism* menfokuskan pada membangun dan memelihara koneksi/hubungan jaringan/*networked* yang terkini dan fleksibel untuk diaplikasikan pada masalah yang muncul dan dihadapi. *Connectivism* juga mengasumsikan bahwa pengetahuan begitu berlimpah dan peran pembelajar adalah bukan mengingat atau memahami semua, tetapi berperan untuk memiliki kapasitas untuk menemukan dan mengaplikasikan pengetahuan kapan dan dimana dibutuhkan.

### **C. *Connectivism* pada Pendidikan Jarak Jauh**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di dunia memungkinkan penyampaian materi dilakukan melalui berbagai media. Penggunaan berbagai media tersebut memungkinkan pembelajaran dilakukan melalui dunia maya atau *virtual learning*.

Penelitian dari Bloomberg (2007), Chiu dan kawan-kawan (2008), Istianda dan Darmanto (2009), Power dan Vaughan (2010), Sekarwinahyu & Rahayu (2009), menjelaskan bahwa berbagai bentuk media dapat menjadi alternatif penyampaian materi pembelajaran kepada mahasiswa pada pendidikan jarak jauh. Penelitian Bintarti dkk (2009) menunjukkan bahwa media dapat digunakan untuk memberi penyuluhan kepada orang tua agar mereka melek media tentang cara mendidik anak. Penelitian lain oleh Windrati & Asih (2009) menunjukkan bahwa program video interaktif dapat merupakan solusi mencapai kompetensi mata kuliah praktis program studi ilmu komunikasi di perguruan tinggi jarak jauh. Berbagai media pembelajaran tersebut dapat dikemas dan menjadi materi pembelajaran online yang dapat diakses oleh mahasiswa dari berbagai lokasi.

Penelitian oleh peneliti (Darmayanti, 2012) menemukan bahwa tampilan media pembelajaran perlu dikemas dan disesuaikan dengan budaya. Hasil penelitian Darmayanti menunjukkan bahwa jika dikemas dengan mempertimbangkan budaya Indonesia, maka pembelajaran melalui media dapat diterima oleh mahasiswa pendidikan jarak jauh.

Pemanfaatan media belajar online perlu mempertimbangkan berbagai hal. Menurut Suparman, Marisa, Pannen, dan Pribadi (1999), faktor-faktor yang mempengaruhi pemanfaatan media untuk pembelajaran adalah

1. ketersediaan perangkat keras dan lunak
2. pola penggunaan teknologi
3. faktor ekonomi
4. budaya
5. kebijakan

Mengacu pada Suparman dan kawan-kawan (1999), maka media TIK diajukan pada penelitian ini mempertimbangkan keterbatasan ketersediaan perangkat keras dan lunak, pola penggunaan teknologi yang bukan individual, faktor ekonomi, serta budaya.

Moore & Kearsley (2012, p. 129) mengemukakan fungsi dari instruktur atau tutor pada pendidikan jarak jauh sebagai berikut.

- *Elaborating course content*
- *Supervising and moderating discussions*
- *Supervising individual and group projects*
- *Grading assignments and providing feedback on progress*
- *Keeping student records*
- *Helping students manage their study*
- *Motivating students*
- *Answering or referring administrative questions*
- *Answering or referring technical questions*
- *Answering or referring counseling questions*
- *Representing students with the administration*
- *Evaluating course effectiveness*

Ko dan Rossen (2004) mengemukakan pentingnya mempertimbangkan efek dari jumlah mahasiswa dalam kelas online. Mereka membedakan kelas dengan jumlah mahasiswa antara 10 – 30 mahasiswa dan kelas dengan jumlah mahasiswa cukup besar yaitu antara 40 – 100 mahasiswa. Menurut Ko & Rossen (2004), jumlah mahasiswa yang besar membutuhkan *teaching assistant* atau TA, online testing dengan *grading* yang otomatis, membuat kelompok diskusi mahasiswa atau mengelompokkan sekitar 10 – 15 mahasiswa dalam kelompok diskusi online.

Masic Center (dalam Simolson et al, 2012: p. 140) mengidentifikasi lima kemampuan standar dari *e-learning* yang dibutuhkan, yaitu:

1. **Interoperability:** *can the system work with any other system?*
2. **Reusability:** *can courseware (learning objects, or “chunks”) be re-used?*
3. **Manageability:** *can a system track the appropriate information about the learner and the content?*
4. **Accessibility:** *can a learner access the appropriate content at the appropriate time?*
5. **Durability:** *will the technology evolve with the standards to avoid obsolescence?*

Penelitian George Siemens menunjukkan berbagai trend dalam era peralihan antara era industri dan era informasi abad ke-21 sebagai berikut:

1. Banyak pembelajar yang dalam hidupnya mempelajari berbagai disiplin ilmu, bahkan pada bidang-bidang yang tidak saling berkaitan.
2. Pembelajaran informal merupakan bagian signifikan pengalaman pembelajaran seseorang. Pendidikan formal tidak lagi menjadi bagian utama pembelajaran.  
Pembelajaran sekarang dilakukan melalui berbagai cara; melalui praktek dalam komunitas, jejaring pribadi, dan melalui penyelesaian pekerjaan yang saling terkait.
3. Pembelajaran merupakan suatu proses berkelanjutan, dan berjalan seumur hidup. Kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran dan pekerjaan tidak lagi merupakan dua hal yang terpisah tetapi merupakan satu kesatuan.
4. Teknologi mengubah otak kita (*rewiring our brain*). Kita menggunakan teknologi untuk mendefinisikan dan membentuk pemikiran kita.
5. Organisasi dan individu kedua-duanya merupakan organisme pembelajar. Peningkatan perhatian pada manajemen pengetahuan menunjukkan adanya kebutuhan akan suatu teori yang menjelaskan hubungan antara pembelajaran individu dengan pembelajaran organisasi.
6. Banyak proses-proses pembelajaran (khususnya dalam pemahaman informasi) sekarang dapat di buang atau didukung dengan teknologi.
7. Mengetahui bagaimana (*know-how*) dan mengetahui tentang (*know-what*) sedang ditambah dengan mengetahui – di mana (*know-where*) yaitu mengetahui di mana “tempat” untuk dapat diperoleh suatu informasi yang diperlukan.

**George Siemens juga mengemukakan bahwa Connectivism** merupakan teori pembelajaran yang mengintegrasikan prinsip-prinsip yang digali melalui teori-teori chaos, jejaring, kompleksitas (*complexity*), dan self-organizing. Pembelajaran dalam pengertian

connectivism dipahami sebagai suatu proses yang terjadi dalam lingkungan lingkungan perubahan elemen elemen inti pembelajaran yang kabur dan tidaksepenuhnya dalam kendali seorang individu. Dalam connectivism, pembelajaran didefinisikan sebagai: *Kegiatan dimulai dari kegiatan mengetahui sampai dengan kegiatan menciptakan pengetahuan yang dapat ditindakan (actionable knowledge).*

Prinsip-prinsip connectivism seperti yang dikemukakan oleh Siemens (dalam Surya<sup>1</sup>.....)

Dengan demikian *Connectivism* berkembang dengan prinsip prinsip yang berlaku sampai dengan saat makalah ini ditulis sebagai berikut:

1. Pembelajaran dan pengetahuan berada dalam keaneka-ragaman (diversity) pandangan/pendapat/opini.
2. Pembelajaran merupakan suatu proses menghubungkan sumber sumber informasi terutama node-node khusus. Selain itu, pembelajaran dapat terjadi di luar diri manusia (may reside in non-human appliances ).
3. Kapasitas untuk dapat mengetahui lebih penting dari pada apa yang saat ini diketahui.
4. Mendorong dan memelihara hubungan hubungan diperlukan untuk memfasilitasi terjadinya pembelajaran berkelanjutan.
5. Kemampuan untuk melihat hubungan hubungan antara bidang bidang, ide ide, dan konsep konsep merupakan keterampilan inti.
6. Kemutakhiran ( akurat, pengetahuan up-to-date ) merupakan tujuan dari kegiatan pembelajaran connectivism.
7. Pengambilan keputusan merupakan proses pembelajaran.
8. Memilih apa yang akan dipelajari sangat penting dalam menghadapi “banjir informasi”.
9. Makna dari informasi yang masuk harus dilihat melalui “kacamata” suatu pergeseran realitas. Suatu jawaban yang benar saat ini dapat salah besok pagi karena adanya perubahan “iklim” informasi yang mempengaruhi keputusan tersebut.

## **Implikasi Connectivism**

---

<sup>1</sup> Surya, Arif abadi. *Gagasan Tentang Konektivisme Dan Penerapannya Di Sekolah*. Diakses via [www.connectivismindonesia.wordpress.com/2008/09/29/gagasan-tentang-konektivisme-dan-penerapannya-di-sekolah/](http://www.connectivismindonesia.wordpress.com/2008/09/29/gagasan-tentang-konektivisme-dan-penerapannya-di-sekolah/) tanggal 9 September 2013

Menurut Siemens yang disarikan oleh Abadi Arif Surya<sup>2</sup> (2008), connectivism mempunyai implikasi terhadap semua aspek kehidupan. Seminar kita kali ini menyoroti dampaknya pada pembelajaran, namun aspek aspek lain berikut ini juga akan terkena dampak oleh berkembangnya Connectivism:

1. Manajemen dan kepemimpinan. Menyadari bahwa pengetahuan yang lengkap tidak mungkin didapat dari pemikiran satu orang, maka diperlukan ancangan berbeda dalam menilai suatu situasi. Pembentukan berbagai tim yang berbeda pandangan merupakan struktur yang penting dan diperlukan dalam rangka agar dapat menggali ide-ide secara lengkap. Inovasi merupakan tantangan tambahan. Suatu ide yang dianggap revolusioner hari ini suatu saat akan ada sebagai elemen yang biasa. Kemampuan suatu organisasi untuk mendorong, membina, dan mensistesisikan dampak dampak dari berbagai pandangan atas suatu informasi merupakan hal yang sangat penting dalam rangka survival di era ekonomi-pengetahuan.
2. Organisasi penyediaan jasa media-masa, berita, informasi, ditantang untuk terbuka, realtime, dan melakukan blogging agar terjadi komunikasi dua arah.
3. Keterkaitan yang bertambah erat antara manajemen pengetahuan individu dengan manajemen pengetahuan organisasi.
4. Desain dari lingkungan pembelajaran. Nilai-Nilai Yang Dapat Dipetik Dari Connectivism » Saluran (conduit, pipe) untuk terhubung dengan jejaring lebih penting dari apa yang terdapat dalam saluran dan jejaring itu sendiri. Hal ini disebabkan apa yang ada dalam jejaring akan selalu berubah dengan cepat, sedangkan saluran (bahasa, media, teknologi)
5. bersifat lebih permanen. Kemampuan kita untuk belajar apa yang kita butuhkan di masa depan lebih penting dari apa yang kita ketahui hari ini.
6. Tantangan nyata dari suatu teori pembelajaran adalah kemampuan untuk mengaktualisasi pengetahuan yang dikuasai pada titik penerapannya. Dan ketika suatu pengetahuan dibutuhkan namun ternyata belum dikuasai, maka kemampuan untuk “mencebur” ke dalam sumber sumber pengetahuan untuk memenuhi kebutuhan yang diperlukan merupakan keterampilan yang bersifat vital.
7. Karena pengetahuan berevolusi dan berkembang secara berkesinambungan, akses kepada apa yang diperlukan lebih penting dari apa yang dikuasai saat ini.

---

<sup>2</sup> <http://connectivismindonesia.wordpress.com/2008/09/29/gagasan-tentang-konektivisme-dan-penerapannya-di-sekolah/#more-3> diakses Juli 2013

8. Connectivism merupakan model pembelajaran yang menjawab “pergeseran tektonik” dalam masyarakat di mana pembelajaran bukan lagi suatu kegiatan intern individual.

Cara manusia bekerja dan berfungsi dalam masyarakat berubah dengan dipakainya alat-alat (tools) baru yang dibuka peluangnya oleh kemajuan ICT.

- a. Bidang pendidikan terlalu lambat dalam mengenali dan beradaptasi dengan dampak dari adanya alat alat pembelajaran yang baru, perubahan perubahan lingkungan pembelajaran, dan arti baru dari pembelajaran.
- b. Connectivism menawarkan keterampilan belajar bagi para pembelajar berupa kegiatan-kegiatan yang diperlukannya untuk menikmati hidup di era digital.

Seorang pakar Karen Stephenson (Karen Stephenson’s Quantum Theory of Trust, [www.netform.com](http://www.netform.com) - (<http://www.netform.com/>) menyatakan bahwa:

*Pengalaman bukan lagi guru yang terbaik. Karena kita tidak dapat mengalami segala sesuatu semuanya, pengalaman orang lain kita perlukan. Orang lain menjadi wakil dari pengetahuan. “Saya menyimpan pengetahuan saya dalam diri teman saya” merupakan aksioma untuk mengumpulkan pengetahuan melalui mengumpulkan orang.*

Dalam mempelajari tentang connectivism, peneliti belajar tentang connectivism dari berbagai sumber. Selain sumber utama, seperti Siemens dan Downes, peneliti juga mencari berbagai inti connectivism seperti yang dipahami oleh orang lain. Diantaranya dari Bijdrage van Pløn Verhagen (University of Twente) yang diambil dari sumber berikut <http://id.scribd.com/doc/88324962/Connectivism-a-New-Learning-Theory> (diunggah 11/11/2006). Ia menjelaskan tentang *Connectivism: a new learning theory?* sebagai berikut.

Maintaining these connections then becomes a learning skill that is essential for life-long learning in a technological information society. The eight principles of connectivism that Siemens then defines can be subsumed in four categories:

- Educational aims for the curriculum (“Capacity to know more is more critical than what is currently known”; “Ability to see connections between fields, ideas, and concepts is a core skill”);
- Premises for the curriculum (“Learning and knowledge rests in diversity of opinions” [which does not quite clarify what is actually intended by this]; “Currency [accurate, up-to-date knowledge] is the intent of all connectivist learning activities”; “Nurturing and maintaining connections is needed to facilitate continual learning”);
- Learning processes that are to be facilitated when putting a curriculum into practice (“Learning is a process of connecting specialized nodes or information sources”; “Decision-making is itself a learning process. Choosing



what to learn and the meaning of incoming information is seen through the lens of a shifting reality. While there is a right answer now, it may be wrong tomorrow due to alterations in the information climate affecting the decision”);

- And as a separate category: “Learning may reside in non-human appliances”.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development) yang menggunakan metode campuran (mixed methodolog) yaitu dengan metode kualitatif, pengembangan model, eksperimen, evaluasi, dan kuantitatif.

Pada tahap pertama, penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Seperti yang dilakukan oleh Darrow (2009) yang juga meneliti tentang konsep teori belajar berbasis *connectivism*, penelitian ini diawali dengan mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber untuk memperoleh pemahaman tentang konsep *connectivism* pada pendidikan jarak jauh di Indonesia. Untuk memperoleh data dan informasi, Darrow (2009) mengumpulkan dari journal, buku, database online, interviu, dan observasi.

Tujuan penelitian pada tahap awal ini adalah untuk memperoleh pemahaman aplikasi praktis dari teori belajar yang berbasis *connectivism*. Langkah berikutnya adalah mengembangkan SWOT pemanfaatan *connectivism* pada pendidikan jarak jauh bersama tim. Dari hasil SWOT diharapkan dapat dikembangkan suatu model pembelajaran berbasis *connectivism*. Model pembelajaran yang dikembangkan akan diujicobakan dan dievaluasi pada tahun kedua.

#### **Tahap I. Pengembangan Prototipe**

Penelitian ini akan diawali dengan melakukan analisis kemungkinan pembelajaran online berbasis *connectivism* yang dapat dikembangkan pada pendidikan jarak jauh dan disesuaikan dengan budaya Indonesia pada tahun pertama. Hasil analisis digunakan untuk mengembangkan prototipe pembelajaran online berbasis *connectivism* dan budaya Indonesia yang memungkinkan mahasiswa pendidikan jarak jauh di Indonesia dapat mengikuti pembelajaran online yang dikembangkan pada tahun pertama.

#### **Tahap II: Pengujian Model (Eksperimen)**

Pada tahun kedua dilakukan uji coba terbatas, dan dilanjutkan dengan penyempurnaan model. Setelah itu dilakukan evaluasi secara empirik validitas substansi dan efektivitas pemanfaatan prototipe pembelajaran online berbasis *connectivism* pada tahun kedua.

### **3.2. Sampel Penelitian**

Sebagai penelitian pengembangan, maka materi dari prototipe pembelajaran online yang akan dikembangkan dipilih dari beberapa program studi di UT berdasarkan hasil analisis tahap pertama.

### **3.3. Populasi dan Sampel**

Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa yang mengikuti pembelajaran di Universitas Terbuka sebagai pendidikan jarak jauh. Sampel penelitian diambil dengan *purposive sampling* setelah memperoleh data hasil analisis penelitian yang dilakukan pada tahun pertama di berbagai daerah di Indonesia.

### **Lingkup Penelitian**

Pemilihan lokasi dilakukan di wilayah yang termasuk daerah yang mewakili daerah Indonesia bagian Barat, Tengah dan Timur.

Pada tahun pertama, dilakukan pengumpulan berbagai informasi melalui berbagai cara untuk memperoleh pemahaman aplikasi praktis dari teori belajar yang berbasis *connectivism*. Langkah berikutnya adalah mengembangkan SWOT pemanfaatan *connectivism* pada pendidikan jarak jauh bersama tim. Dari hasil SWOT diharapkan dapat dikembangkan suatu model pembelajaran berbasis *connectivism*. Model pembelajaran yang dikembangkan akan diujicobakan dan dievaluasi pada tahun kedua.

Pada tahun kedua dan berikutnya dilakukan uji coba dan penyempurnaan prototipe pembelajaran online berbasis *connectivism*. Selanjutnya dilakukan evaluasi pembelajaran online yang telah diselesaikan pada tahun pertama.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Konteks Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Terbuka (UT). UT adalah perguruan tinggi negeri yang ke 45 dan merupakan perguruan tinggi yang menerapkan sistem pendidikan jarak jauh (SPJJ) di Indonesia. Sebagai perguruan tinggi yang menerapkan SPJJ, UT menyediakan berbagai bantuan belajar bagi mahasiswa, antara lain tutorial tatap muka, tutorial online, web suplemen, Latihan Mandiri, dan lain sebagainya

#### **2. Hasil Penelitian Pengembangan**

##### **2.1. Hasil Wawancara dan Hasil Observasi**

Wawancara dilakukan dengan berbagai pihak untuk memperoleh informasi mengenai perkiraan model yang dapat dikembangkan berdasarkan teori Connectivism. Hasil wawancara dan observasi memperoleh informasi sebagai berikut.

- Pemahaman tentang connectivism seperti yang dicantumkan pada bab Tinjauan Pustaka.
- Bantuan belajar connectivism dapat dilakukan dengan berbagai cara: Learning Social Media, Twitter, BbM, dan lain sebagainya. Perbandingan antar Messenger dapat dilihat di lampiran.
- Forum Komunitas dan FB yang bebas antar mahasiswa, dan yang dikelola oleh UT (terbatas dan terkoordinir dengan mengubah komunikasi dari publik ke *secret*).
- FB bisa juga untuk diskusi akademik. Namun terbatas (saat ini) hanya untuk matakuliah tertentu.
- Kelebihan FB dari Moodle adalah mahasiswa menerima informasi langsung melalui hp jika ada yang comment. Ini baik untuk matakuliah TAPM atau studi mandiri.
- Mahasiswa Hongkong sudah membuat forum diskusi di FB.
- Role tutor dalam moodle dapat dibatasi dengan membuat role baru untuk tutor dari luar.
- Karena: Makna guru juga berkembang tidak hanya terbatas hanya mereka yang bekerja sebagai guru di sekolah. Siapa saja yang bisa membagikan ilmunya kepada orang lain dan bermanfaat bagi orang lain adalah guru. (fudican.files.wordpress.com/.../kuliah-2-connectivism...)

- peran guru seharusnya bergeser dari Mr Know It All & Do It As I Say menjadi fasilitator, motivator, inspirator—tiga peran yang tidak akan punah dengan adanya kemajuan ICT tetapi justru bisa berkembang seiring dengan perkembangan ICT. (fudican.files.wordpress.com/.../kuliah-2-**connectivism**..)
- Perubahan karakteristik mahasiswa yang mengikuti tutor. Semakin banyak mahasiswa muda yang mengikuti tutor.

## 2.2. Temuan penelitian

### I. Karakteristik:

#### 1. Infrastruktur

- . Compatible: Windows, android, symbians, BB, RIM
- . Wilayah, jaringan, teknologi

#### 1. Faktor Ekonomi: BTS (Menara Pemancar).

#### 2. Karakteristik Mahasiswa.

### II. Perubahan Pelatihan

Memberikan tutor yang berisi download link ke berbagai sumber seperti youtube dan lainnya. Masukan diperlukannya pelatihan tutor model pembelajaran connectivisn terbaru. Contoh script, youtube, slide shsre. P2M2 mefasilitasi pengembangan bagi tutor agar bisa menyediakan model pembelajaran yang *up to date*.

### III. Perubahan Pola Tutor (tutor role)

- Perlu menjadi bahan pemikiran dan pertimbangan apakah peran tutor dari luar dengan tutor dari UT perlu dibedakan.
- Hal tersebut karena makin banyak dibutuhkannya tutor dari luar.
- Perbandingan tutor sebaiknya 1:100 dan bukan 1:300. Hal ini melihat kondisi dan budaya Indonesia.
- Di luar negeri (LN) dan seperti yang dikemukakan oleh Ko dan Rossen (2004), perbandingan tutor adalah 1:10-30 untuk kelas kecil dan 40-100 untuk kelas besar. Kelas kecil tidak dapat diterapkan di Indonesia terutama di Universitas Terbuka, karena (1) tutor yang melek online belum sebanyak di LN, (2) akses jaringan internet juga belum selancar di LN, (3) mahasiswa pengguna belum sebanyak di LN. Oleh karena itu, perbandingan 1:100 dianggap cukup memadai dibandingkan 1:30 atau 1:300.

- Perlu mulai mempertimbangkan pelatihan tutor dari luar yang lebih banyak.
- Perlu mempertimbangkan persyaratan tutor: (1) S2, atau (2) praktisi > 5 tahun di bidangnya. Hal ini perlu dilakukan karena tenaga S2 yang dapat memberikan tutor masih terbatas untuk bidang tertentu. Sebagai contoh, bidang perpustakaan. Jumlah mahasiswanya banyak, tetapi tenaga dosen dan tutor S2 masih sangat sedikit, karena justru alasan dibukanya prodi tersebut adalah karena kurangnya tenaga di bidang ilmu perpustakaan.
- Pola perekrutan tutor yang berbeda dengan pola perekrutan tutor tatap muka.
  - ✓ Harus ada rekomendasi dari tutor UT. Hal ini diperlukan karena tutor UT harus memastikan bahwa tutor yang direkrut bukan orang sembarangan yang akan menjadi hacker sistem.
  - ✓ Konsekuensi dari poin di atas adalah perlunya pertimbangan sistem – puskom.
  - ✓ Pelatihan 1 semester sebelumnya dengan pola: pelatihan di lokasi UT, kemudian diikutkan sebagai pengamat/observer pada tutorial yang akan diikuti. Pada semester saat yang bersangkutan menjadi observer, maka ybs belum diberi honor observer sedangkan honor pelatihan diberikan. Hal ini juga sebagai bagian dari pola rekrutmen untuk mengetahui motivasi ybs menjadi tutor tutor. Karena saat ini UT termasuk yang terbaik dalam online, sehingga banyak yang mengikuti tutor untuk mengetahui pola tutor di UT, atau alasan lain.

### **2.3. Pengembangan model secara konseptual**

Pada tahap pertama penelitian ini dihasilkan model konseptual. Pengembangan model secara fisik belum dapat dilakukan karena ternyata membutuhkan waktu yang lebih banyak dan akan dilakukan pada tahap 2 (dua).

Pada tahap pertama, selain model konseptual juga ditemukan hal lain yang merupakan tambahan pada penelitian ini, yaitu ditemukannya hal-hal yang berhubungan dengan unit lain selain konsep pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran berbasis connectivism ternyata memiliki konsekuensi-konsekuensi yang berhubungan dengan pengelolaan agar pembelajaran berbasis connectivism ini dapat berjalan dengan optimal. Berikut ini adalah model konseptual yang dihasilkan pada tahap awal penelitian ini.

Model-model Konseptual						
	Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3	Alternatif 4	Alternatif 5	Alternatif 6
<b>Usulan Model</b>	tutor membuat inisiasi +pengayaan dari berbagai sumber di web, tutor membuat diskusi berdasarkan poin di atas	tutor memberi inisiasi, mhs ditugaskan mencari pengayaan/tugas materi berupa link di web yang berhubungan dengan inisiasi pada saat itu, mhs lain bisa saling melihat	mhs ditugaskan mencari link diemail ke tutor, mhs lain tdk bisa melihat	pada semester ini mhs ditugaskan mencari pengayaan dari link, hasilnya digunakan oleh tutor untuk semester berikutnya sbg alternatif 1	media belajar dikembangkan dalam bentuk berbagai media yang bisa di link mhs	media belajar dikembangkan dalam bentuk berbagai media yang bisa di link mhs, vicon/vmeet
	membiasakan mahasiswa menyampaikan sumber	membiasakan mahasiswa menyampaikan sumber	membiasakan mahasiswa menyampaikan sumber	membiasakan mahasiswa menyampaikan sumber	membiasakan mahasiswa menyampaikan sumber	membiasakan mahasiswa menyampaikan sumber
	kitut, websuplemen, youtube, ulearning (kuliah biasa, umum), microsoft365					untuk matakuliah tertentu seperti TAPM
						twiter utk mahasiswa pasif agar mereka aktif
	menyampaikan kepada mahasiswa adanya MOOCs					
<b>Konsekuensi connectivism</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ada penambahan kegiatan pada unit tertentu</li> <li>• Unit PSDM memberi pelatihan tambahan kepada tutor tuton untuk link ke berbagai sumber</li> <li>• P2M2 menambah kegiatan yg dapat mengakomodasi rekaman ulearning</li> <li>• Puskom mengakomodasi link ke berbagai sumber</li> <li>• LPPM mengakomodasi pengembangan berbagai panduan/pedoman utk tutor/mahasiswa</li> </ul>					

## Daftar Pustaka

- Anderson, T., & Dron, J. (2011). Three generations of distance education pedagogy. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 12 (3), March 2011, 80-97.
- Bintarti, A., dkk. (2009). *Pengembangan model pembelajaran melek media televisi*. Laporan penelitian yang tidak dipublikasikan. Jakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Terbuka.
- Bloomberg, L. E. (2007). Culture and community: Case study of a video-conferenced graduate distance education program. *Journal of distance education*, 22 (1), 41-58.
- Chiu, D. K. W., Choi, S. P. M., Wang, M., & Kafeza, E. (2008). Towards Ubiquitous Communication Support for Distance Education with Alert Management. *Educational Technology & Society*, 11 (2), 92-106.
- Darmayanti, Tri. (2008). Efektivitas intervensi keterampilan self-regulated learning dan keteladanan dalam meningkatkan kemampuan belajar mandiri dan prestasi belajar mahasiswa pendidikan jarak jauh. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 9 (2), 68-82.
- Darmayanti, Tri., Bintarti, Arifah., & Suharmini, Sri. (2012). *Prototipe kuliah umum berbasis ubiquitous learning pada pendidikan jarak jauh*. Laporan penelitian yang tidak dipublikasikan. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Darmayanti, Tri., Setiani, Made Yudhi., & Oetojo, Boedhi. (2007). E-learning pada pendidikan jarak jauh: Konsep yang mengubah metode pembelajaran di perguruan tinggi di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 8 (2), 99-113.
- Darrow, Suzanne. (2009). *Connectivism learning theory: instructional tools for college courses*. Thesis: Western Connecticut State University, Danbury, CT.
- Istianda, M., & Darmanto. (2009). Pembuatan multimedia sebagai upaya peningkatan layanan bantuan belajar mahasiswa dalam menghadapi tugas akhir program. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 10 (1), 10-17.
- Ko, Susan., & Rossen, Steve. (2004). *Teaching online: A practical guide (2<sup>nd</sup>)*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Moore, M. G., & Kearsley, G. (2012). *Distance education: A systems view of online learning (3<sup>rd</sup> ed)*. Belmont, California: Wadsworth Publishing Company.
- Padmo, Dewi., & Pribadi, Benny. (1999). Media dalam pendidikan terbuka dan jarak jauh. Dalam Tian Belawati. (Eds). *Pendidikan terbuka dan jarak jauh*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Park, Man-Gon. (2010). *Futuristic Teaching and Learning Systems in Education through Ubiquitous Technology*. Makalah disajikan pada The International Seminar, Integrating Technology into Education, 17-18 Mei 2010, Jakarta, Indonesia.
- Power, M., & Vaughan, N. (2010). Redesigning online learning for international graduate seminar delivery. *Journal of Distance Education*, 24 (2), 19-38.
- Pribadi, B.A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: P.T. Dian Rakyat.
- Rogers, E.M. (1995). *Diffusion of innovations*. Third Edition. New York: The Free Press.



- Simonson, M., Smaldino, S., Albright, M., & Zvacek, S. (2012). *Teaching and learning at a distance: Foundations of distance education* (5<sup>th</sup> ed). Boston: Pearson.
- Suparman, A., Marisa.,Pannen P.,Pribadi, B., & Mustafa, D. (1999). Teknologi Pendidikan: Hakikat, desain, media, dan strategi penyampaian. Dalam Paulina Pannen., & kawan-kawan. *Cakrawala Pendidikan*, hal. 85-115. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Surya, Abadi Arif. (2013). Gagasan Tentang Konektivisme Dan Penerapannya Di Sekolah. Diunduh 12 Desember 2013, dari <http://connectivismindonesia.wordpress.com/2008/09/29/gagasan-tentang-konektivisme-dan-penerapannya-di-sekolah/#more-3>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS TERBUKA

Jalan Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang, Tangerang Selatan 15418

Telepon: 021-7490941 (Hunting)

Faksimile: 021-7490147 (Bagian Umum), 021-7434290 (Sekretaris Rektor)

Laman: www.ut.ac.id

SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITI/PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Tri Darmayanti, M.A

NIDN : 0010046011

Pangkat / Golongan : Pembina Tingkat I/IV/b

Jabatan Fungsional : Lektor Kepala

Dengan ini menyatakan bahwa proposal penelitian saya dengan judul:

**“Prototipe Pembelajaran Online Berbasis *Connectivism Theory* pada Pendidikan Tinggi Jarak Jauh”** yang diusulkan dalam skema Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi untuk tahun anggaran 2013 dan 2014 **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga / sumber dana lain.**

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Tangerang Selatan, 11 Maret 2013

Mengetahui,  
Ketua Lembaga Penelitian,



(Dra. Dewi A. Padmo Putri, M.A., Ph.D.)  
NIP. 19610724 198710 2 001

Yang Menyatakan,

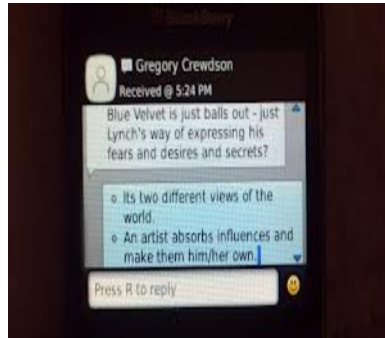


(Dr. Tri Darmayanti, M.A)  
NIP. 19600410 198903 2 001

## Lampiran 2

### PERBANDINGAN antar MESSENGER

#### 1. BbM (Blackberry Messenger):



Plus: Kebanyakan rekan-rekan saya masih menggunakan BB, jadi otomatis penggunaan bbm untuk berkomunikasi masih sangat tinggi. Sekarang sudah dapat diakses dengan alat peranti lain seperti dengan perangkat yang berbasis android atau iPhone. Penggunaan akses BBM melalui smartphone/tablet yang berbasis/platform android atau iPhone, dengan mengutamakan jaringan internet.

Minus: Padatnya server pengguna BB akibat penggunaan serempak dalam waktu yang sama kerap menimbulkan *Overload Server*. Server Blackberry sendiri acapkali mengalami kendala-kendala yang cukup mengganggu mobilitas pengguna bbm itu sendiri. Dan fitur BBM hanya dapat dilakukan dengan piranti BB saja.

#### 2. Yahoo Messenger:



Pros: Messenger khusus pemilik Account Yahoo. Dapat diakses dengan semua piranti : Komputer, smartphone, tablet.

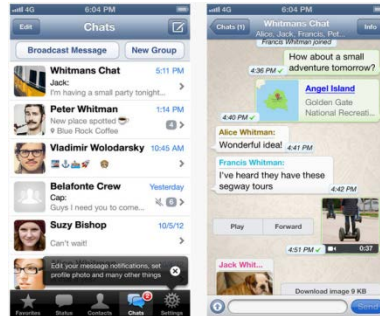
Minus : Pengguna YM lebih sering menggunakan YM untuk mengobrol dengan rekan bisnis atau kolega. Karena terbiasa mengaktifkan YM selama bekerja di kantor dengan PC Atau selama membuka email yahoo mereka.

#### 3. Skype :



Pros : Dapat melakukan Video conference dengan streaming yang lumayan bagus. Cons:  
Yang terkenal dari skype adalah video conference nya saja. Untuk fungsi selainnya saya kurang begitu paham.

#### 4. Whatsapp



Pros: *Messenger* bagi para pengguna *smartphone* dan *adgnet*. Dideteksi melalui nomor telepon yang didaftarkan ketika mengunduh aplikasi tersebut. Tampilan sudah lebih atraktif dengan personalisasi *background* yang membuat tampilan *messenger* lebih menarik.

Minus : Messenger ini dikenakan biaya apabila telah satu tahun.

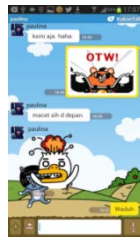
#### 5. Line



Pros: *Messenger* favorit saya. Dideteksi melalui nomor telepon yang didaftarkan ketika Mengunduh aplikasi. Banyak terdapat stiker-stiker lucu yang berbayar yang akan menambah semarak obrolan mereka. Terdapat fitur telepon gratis sesama pengguna LINE. Banyak terdapat *game-game online* yang disediakan khusus untuk pengguna LINE

Minus: Pengguna LINE belum terlalu banyak dan stiker LINE hanya dapat didownload di beberapa tipe *handphone* saja. Serta kurang banyaknya promosi yang dilakukan oleh LINE sendiri.

## 6. Kakao Talk



Pros: *Kakao talk* adalah produk messenger yang paling *Up-to-date*. Promosi yang dilakukan baik di media TV maupun media elektronik lainnya mampu membuat Kakao talk lebih terkenal dalam dunia teknologi permesengeran. Kakao Talk selalu memberikan banyak stiker-stiker gratis yang sesuai dengan waktu dan hari-hari liburan tertentu.

Cons: Walaupun banyak terdapat stiker-stiker gratis dan sesuai dengan zaman. Tapi menurut saya stiker-stikernya kurang menarik.

## Social Media

### 1. Facebook



Pros: Hampir semua orang di Indonesia memiliki akun Facebook. Banyak sekali online games maupun aplikasi yang terintegrasi dengan akun Facebook. Dengan facebook menemukan berita ataupun kabar terbaru tentang teman lama menjadi lebih mudah.

Cons: Terlalu banyak pengguna sehingga membuat fungsi facebook berubah menjadi tempat jualan online. Terlalu banyak notifikasi dari facebook mengganggu bagi saya terutama dalam email pribadi. Terlalu banyak undangan per teman dari orang-orang yang tidak dikenal, membuat facebook tidak lagi "eksklusif" bagi sebagian besar penduduk Jakarta.

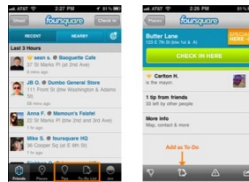
### 2. Twitter:



Pros : Merupakan social media yang tepat bagi anda yang menyukai “Update status” anda bias berkicau mengenai apa saja yang anda inginkan di akun twitter anda. Tanpa memikirkan notifikasi games online dan lain-lain. Banyak tokoh-tokoh masyarakat maupun artis terkenal mempunyai akun twitter dengan jutaan follower dari seluruh dunia.

Cons: Karena tidak ada batasan mengenai do’s dan don’ts dalam bertwitter, terkadang twitter (perang antar sesama pengguna twitter) tak dapat dielakkan. Dan siapa yang diuntungkan adalah tentunya pengguna twitter yang lain karena mendapat hiburan dan bahan pembicaraan yang menarik.

### 3. Foursquare



Pros: Social Media untuk “menyombongkan” mobilitas anda yang luar biasa. Karena anda akan “check-in” di tempat-tempat yang berbeda setiap harinya. Cocok untuk orang-orang yang bekerja dilapangan, sehingga rekan-rekan dapat tahu lokasi anda dimana.

Cons: Lama-lama lokasi dari Foursquare kurang begitu valid lagi karena terkadang kita dapat check in menggunakan foursquare untuk terlihat sibuk saja.

### 4. Instagram

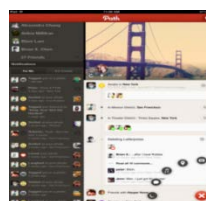


Album Foto personal yang dapat dilihat oleh rekan-rekan kita.

Pros: Mengasah seni dalam mengambil foto serta mengedit foto-foto personal kita menggunakan aplikasi-aplikasi yang tersedia dalam gadget atau smartphone kita.

Minus : Sekarang fungsi Instagram sudah bergeser menjadi tempat jualan sama seperti facebook.

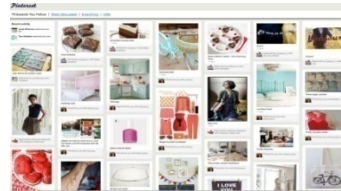
### 5. Path



Pros: Gabungan dari twitter, Foursquare, Instagram menjadi satuaplikasi dan hanya dapat berteman dengan 150 orang saja. Jadi anda harus benar-benar memilih siapa yang ingin anda jadikan rekan di Path anda. Tidak terdapat games-games atau aplikasi lain yang terkoneksi dengan Path.

Cons : Sejauh ini belum ada.

#### 6. Pinterest



Gabungan-gabungan foto-foto dari semua hal-hal yang anda sukai yang dapat anda cari didalam web. Yang akan dikompilasi menjadi bermacam-macam album yang dapat anda atur sesuai kebutuhan dan keperluan.

Pros: Diversifikasi dari hal-hal yang menarik bagi setiap individu lainnya merupakan suatu keindahan yang luar biasa bagi saya. Begitu banyak hal yang saya tidak ketahui dan saya pelajari setiap harinya yang saya dapat dengan melihat akun-akun orang lain.

Cons : -

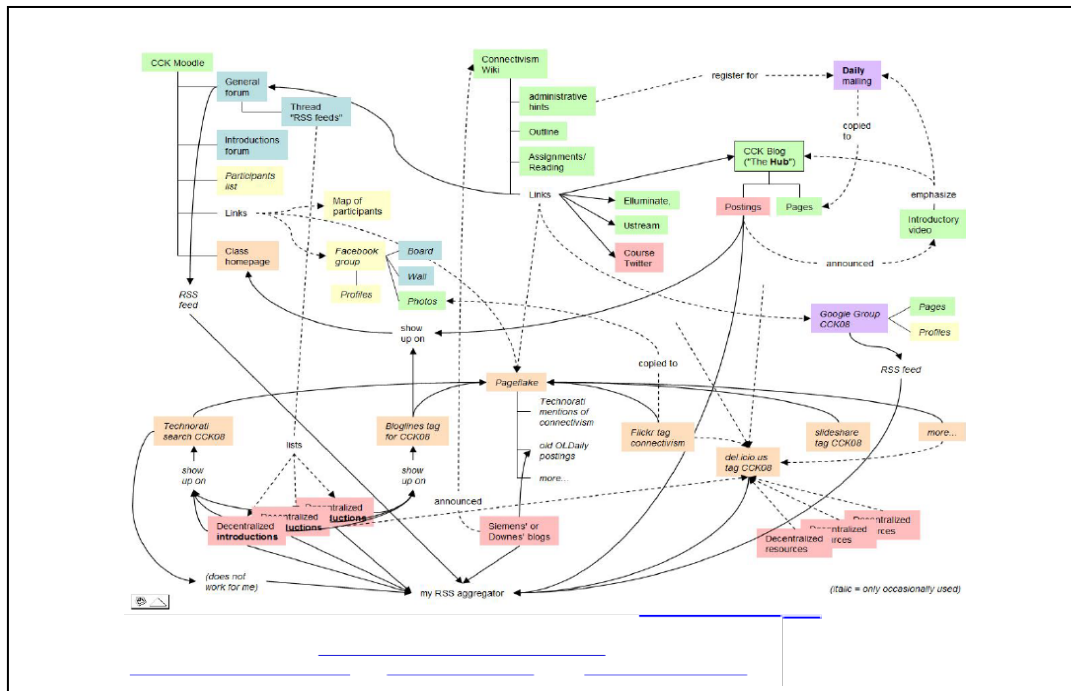
### Lampiran 3. Kelebihan dan kekurangan BBM

#### 1. Blackberry Messenger (BBM)

Kelebihan	Kekurangan
<p>BlackBerry Messenger sering disebut sebagai aplikasi messenger paling powerful dibanding aplikasi sejenis. Bahkan, jika dibandingkan dengan iMessage yang notabene adalah aplikasi messenger andalan iPhone, BBM masih memiliki beberapa kelebihan yang tidak terbantahkan. Tak pelak BlackBerry dinilai masih memiliki banyak peminat semata berkat adanya fitur BBM ini. Tak dapat dibayangkan apa jadinya jika smartphone BlackBerry tidak memiliki fitur BlackBerry Messenger, mungkin saja smartphone besutan pabrikan asal Finlandia ini tidak akan sepopuler sekarang. Berikut adalah beberapa kelebihan BBM dibandingkan <i>iMessage</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Set Avatars, Ubah Status Setiap pengguna BBM dapat menggunakan avatar sendiri serta membuat status yang dapat dibaca oleh setiap kontak. Meski kedua fitur ini juga dimiliki iMessage dan berbagai aplikasi messenger lain, namun kelebihan utamanya adalah avatar di BBM dapat menggunakan animasi GIF sehingga terlihat lebih dinamis dan menarik.</li><li>2. BBM Groups. Group chat juga tersedia di semua aplikasi messenger, termasuk iMessage. Namun Group chat yang ditawarkan BBM jauh lebih terorganisir dan lebih dapat diandalkan. Pengguna dapat berbagi hampir semua hal melalui BBM Groups, termasuk foto, calendar, daftar, dan lain sebagainya.</li><li>3. Chat Customization Di BBM, pengguna dapat mengatur tampilan dari setiap segi chat yang mereka lakukan, baik dari bentuk bubble, warna, dan lain sebagainya sehingga mudah membedakan chat dari satu kontak dengan kontak lain</li></ol> <p>Sumber: <a href="http://www.teknologi.co/17733/5-kelebihan-bbm-dibandingkan-imessage/">http://www.teknologi.co/17733/5-kelebihan-bbm-dibandingkan-imessage/</a> akses 9 September 2013</p>	<p>Makin banyak grup dalam BBM kinerjanya jadi lambat</p>
<p>Bisa menggunakan PC untuk chatting dengan mengkoneksikan BB ybs terinstal ke sistem koneksi</p>	



## Lampiran 4



Sumber: <http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=668> akses 9 September 2013

## Lampiran 5.

Wawancara Kasus pelaksanaan Uji Coba Tuweb dengan Irsanti Widuri (Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi, FISIP UT):

1. Kegiatan tuweb mata kuliah Public Speaking sejak minggu I hingga minggu VII relatif lancar. Kendala teknis memang ada, namun tidak major. Dari 12 mahasiswa yang terdaftar, setiap minggu rata-rata 8 – 10 mahasiswa yang bergabung. Bahkan, mahasiswa yang sudah pulang ke Indonesia pun bisa bergabung dari kampung halamannya (di daerah Jawa Timur, saya lupa nama kampung halamannya). Kendala teknis ini sepertinya selalu datang dari Indonesia, mungkin karena bandwidth kita di Indonesia yang masih kecil dibanding Korea Selatan.
2. Sebagian mahasiswa yang mendaftar di tuweb, juga mengikuti tuton. Untuk hal ini, mereka menanyakan bagaimana kontribusi nilainya, karena mereka mengira kedua kegiatan tutorial ini bisa berkontribusi secara bersamaan ke nilai akhir. Berdasarkan konfirmasi saya ke mbak Yulia, maka keputusannya adalah UT akan melihat mana nilai akhir tutorial yang lebih besar. Itulah yang akan diambil untuk digabungkan dengan nilai UAS. Tapi untuk catatan, karena keduanya memiliki kontribusi yang berbeda, maka nilai yang lebih tinggi misalnya di tuton (yang hanya berkontribusi 30%) belum tentu akan memberi nilai akhir mata kuliah yang juga lebih tinggi dibandingkan kontribusi nilai tuweb yang 50%. Jadi, mungkin sebaiknya kedua nilai tutorial diolah dulu (digabungkan dengan nilai UAS), baru kemudian diambil nilai akhir yang lebih tinggi.
3. Saya melihat keaktifan mahasiswa (berarti interaktivitas kegiatan ini) relatif lebih tinggi dibanding dengan tutorial tatap muka, karena dengan fasilitas chatting mereka bisa kapan saja merespon materi yang disampaikan tutor. Kemungkinan karena chatting bersifat tertulis, maka mereka merasa lebih nyaman untuk secara spontan merespon tanpa terkendali rasa nervous untuk berbicara, dll, apalagi sebagian dari mahasiswa juga tidak berada di ruang yang sama (hanya sendirian dengan laptopnya), jadi tidak seperti merasa di kelas dan tengah mengikuti tutorial (ini asumsi saya).
4. Mahasiswa di Kor-Sel sempat mengeluhkan nilai-nilai akhir mereka yang relatif tidak memuaskan (mayoritas D), padahal mereka sudah mengikuti TTM yang menurut mereka nilai akhir TTM yang mereka peroleh bagus-bagus. Mereka menanyakan apakah nilai TTM mereka ini benar-benar diperhitungkan dan berkontribusi ke nilai akhir? Maaf, mungkin pertanyaan ini lebih tepat ditujukan ke UPBJJ Jakarta (koordinator tutorial luar negeri) untuk mengkonfirmasi bahwa nilai TTM mahasiswa di Korea memang benar-benar sampai dan diproses di pengujian.

Catatan tambahan:

- Pemanfaatan webinar sebagai OpenCourseWare bagi mahasiswa UT menguntungkan.
- Webinar tutorial efisien untuk diterapkan bagi siswa yang tinggal keluar dari Indonesiaberbiaya murah).
- Interaksi intensif melalui chatting, video, dan audio.
- Webinar tutorial efektif (semua siswa lulus ujian akhir).
- Sayangnya, infrastruktur yang belum optimal yang sering menyebabkan kendala teknis